

**PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS *MONO PRINT*
ABSTRAKSI FIGUR PUNOKAWAN
DENGAN TEKNIK *STENLING*
(Menggabungkan Teknik *Stencil* Dan Teknik *Marbling*)**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua:

**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP/NIDN : 197311072006041002 / 0607117301**

Anggota :

**Drs. Sukirno, M.Sn
NIP/NIDN : 195302281986031002 / 0028025304**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: 7109.A/IT6.1/LT/2017, tanggal, bulan, tahun Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) Nomor: SP DIPA/042/01.2.400903/2017

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik : PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS
MONO PRINT ABSTRAKSI FIGUR
PUNOKAWAN DENGAN TEKNIK
STENLING (Menggabungkan Teknik
Stensil Dan Teknik Marbling)
2. Ketua
- a. Nama Lengkap : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
 - b. NIP : 197311072006041002
 - c. Jabatan Fungsional : lektor
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni
 - f. Alamat Institusi : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan
Surakarta
 - g. Telp./Faks/E-mail : (0271) 647658 / (0271)646175
sofwanzarkasi@gmail.com
3. Anggota
- a. Nama Lengkap : Drs. Sukirno, M.Sn.
 - b. NIP : 195302281986031002
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni
 - f. Alamat Institusi : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan
Surakarta
 - g. Telpon/Faks./E-mail : (0271) 647658 / (0271)646175
4. Lama Penelitian Artistik : 7 (Tujuh) bulan, April - Oktober 2017
(Penciptaan Seni) keseluruhan
5. Pembiayaan : Rp. 18.000.000,-
(Delapan Belas Juta Rupiah)

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
& Desain ISI Surakarta

Surakarta, 10 Oktober 2017

Ketua Peneliti

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP: 19711110 200312 1 001

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19731107 200604 1 002

Mengetahui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum
NIP.19681012 199502 1 001

ABSTRAK

Penelitian karya seni rupa yang mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling)*, tahun 2017 oleh Much. Sofwan Zarkasi ini didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni grafis yang memiliki karakter seni cetak mencetak dua dimensi. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* dengan proses menggabungkan teknik *stencil* dan teknik *marbling*. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni grafis yang selama ini terkesan menduduki posisi sebagai seni ke dua dalam seni rupa setelah karya seni lukis.

Metode yang diterapkan dalam penciptaan karya pada penelitian ini adalah metode eksperimentasi yaitu penggabungan dua teknik yaitu teknik *stencil* dan teknik *marbling* yang hasilnya adalah memunculkan cetakan gambar berupa bentuk atau obyek gambar *silhouette* figur Punokawan dengan warna yang bertekstur *marbling* atau tektur pada marmer. Konsep kerja dalam penciptaan karya seni teknik *stencil* pada penciptaan karya ini yaitu berupa teknik menciptakan gambar dengan cara membuat lobang pada media dua dimensi yaitu kertas yang berbentuk gambar yang diinginkan yang berfungsi sebagai pola gambar yang kemudian diisi cat (dengan teknik *marbling*), adapun pola gambar yang dibuat pada penelitian ini adalah figur pada tokoh Punokawan. Pada konsep teknik *marbling* atau menyerupai tekstur dalam batu marmer yaitu berupa teknik mentransfer gambar dari cat minyak yang mengapung di atas air pada media dua dimensi (biasanya bentuk yang muncul adalah abstrak).

Penciptaan karya seni grafis *monoprint* dengan menggabungkan dua teknik yaitu *stencil* dan *marbling* ini menghasilkan karya seni grafis monoprint dengan visual berupa abstraksi karakter figur Punokawan yang diharapkan hasil penciptaan karya ini dapat menjadi salah satu inovasi karya seni grafis baik secara teknik maupun bentuk sehingga dapat mengangkat gengsi dari karya seni grafis itu sendiri.

Kata kunci: *monoprint, stencil, marbling*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas semua berkahnya, sehingga penelitian artistic yang mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Grafis MonoPrint Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling)*, ini dapat diselesaikan. Saya ucapkan terimakasih kepada Program Studi Seni Rupa Murni, atas kesediaan bantuan beberapa fasilitas dan alat untuk mendukung proses penelitian ini hingga selesai.

Saya ucapkan juga banyak terimakasih kepada Deni Rahman, Alexander Nawangseto Mahendrapati dan Theresia Agustina Sitompul, serta studio Minggiran atas informasi yang diberikan terkait dengan Seni Grafis dan perkembangannya. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada pihak LPPMPP ISI Surakarta dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu terselesaikannya penelitian ini.

Semoga laporan penelitian ini dapat menambah wahana keilmuan di bidang seni dan budaya pada khususnya serta bidang pendidikan pada umumnya.

Surakarta, 10 Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

1. JUDUL PENELITIAN.....	i
2. HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
3. ABSTRAK.....	iii
4. KATA PENGANTAR.....	iv
5. DAFTAR ISI.....	v
6. BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian Artistik.....	3
C. Tujuan Penelitian Artistik.....	4
D. Urgensi Penelitian dan Luaran.....	4
7. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
8. BAB III METODE PENCIPTAAN.....	11
A. Pendekatan.....	11
B. Langkah-langkah Penelitian.....	11
- Riset Etik.....	11
- Riset Emik (observasi, wawancara, dokumentasi).....	22
- Kreasi Artistik (Eksperimentasi, Perenungan, Pembentukan, Evaluasi).....	24
- Analisis Data.....	27
9. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
10. BAB V LUARAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI).....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara tentang seni rupa, berarti kita membicarakan wilayah keilmuan praktikal yang sarat dengan proses ketrampilan membuat visualisasi estetis yang dipengaruhi oleh perasaan, psikologis, maupun keadaan lingkungan seniman. Perkembangan seni rupa yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni.

Seni grafis sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, juga telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Mulai dari teknik *relief print* atau cetak tinggi, *intaglio* atau cetak dalam, *serigraphy* atau cetak saring, dan *Planography* atau cetak datar. Sistem pencetakan yang digunakan juga bervariasi, yaitu menggunakan sistem reduksi dan multi blok / klise. Sistem Reduksi adalah mencetak karya dengan menggunakan satu master cetakan meskipun membuat karya yang banyak warna, jadi master cetakan diulang-ulang digunakan hingga masternya sampai warna terakhir. Jadi setelah cetakan warna terakhir master cetakan tidak bisa digunakan lagi membuat karya yang sama. Sedang sistem multi klise, yaitu master cetaknya dibuat sebanyak warna yang digunakan, sehingga setelah selesai mencetak karya selesai, pada waktu atau hari yang lain master cetakan masih bisa digunakan

mencetak karya yang sama.

Karya seni grafis sendiri memiliki karakter dan keunggulan yaitu bersifat *omni present*, atau bisa hadir di beberapa tempat pada waktu dan hari yang sama, karena memang karya grafis bisa dicetak dalam jumlah lebih dari satu dengan kualitas yang sama. Selain itu karya seni grafis juga bisa berupa *mono print* atau cuma bisa dicetak sekali, sebab cetakan kedua sudah berbeda bentuk dan kualitasnya.

Pada perkembangannya seni grafis sering diposisikan sebagai seni kedua setelah seni lukis. Hal itulah yang kadang menjadi pekerjaan rumah sendiri bagi penggrafis atau seniman grafis untuk aktif memamerkan dan menghasilkan karya grafis yang variatif. Maka seniman grafis perlu untuk selalu melakukan eksperimentasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni grafis yang ingin diciptakannya. Pada kesempatan ini dimunculkan teknik stensil, yang merupakan teknik yang secara tidak langsung menjadi bagian dari dasar teknik *serigraphy*. Teknik stensil disini memanfaatkan kertas atau media dua dimensi yang dilobangi membentuk pola gambar, yang nantinya pola berupa kertas berlobang membentuk pola gambar tersebut akan diisi dengan warna/ tinta, maka terciptalah bentuk gambar sesuai dengan pola lobang kertas sesuai warna yang diisikan/ditorehkan.

Peluang-peluang kreatifitas yang bisa menghadirkan inovasi dalam karya seni grafis sebenarnya banyak sekali. Tanpa mengurangi keunikan dan keunggulan dari karakter seni grafis yaitu penduplikasian yang tidak terhingga dan sehingga memunculkan sifat *omni present*, maka pada penciptaan karya ini mencoba melakukan eksperimentasi untuk menghasilkan karya seni grafis yang

berbeda dari biasanya yaitu menggabungkan dua teknik dalam proses penciptaan karya seni rupa yang berbeda, yang satu dengan proses mentransfer gambar dari cat minyak yang mengapung di atas air pada media dua dimensional dan yang satu teknik pembuatan gambar dengan konsep kerja berupa membuat pola gambar dengan media dua dimensi yaitu kertas, yang dilobangi membentuk siluet suatu obyek yang kemudian lobang tersebut diberi cat warna. Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan karya kali ini mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stensil dan Teknik Marbling)*. Penggabungan ke dua teknik pada penelitian penciptaan karya seni ini memanfaatkan prinsip seni grafis yaitu cetak mencetak atau membuat cetakan dua dimensi (*print making*) dan menghasilkan karya seni grafis *mono print* yang inovatif yaitu karya cetak grafis yang hanya tercetak sekali, sebab cetakan ke dua tidak akan persis sama dengan hasil cetakan pertama. Karya inovasi seni grafis *mono print* ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dan bentuk dalam karya seni grafis.

B. Rumusan Penelitian Artistik

1. Bagaimana membuat karya seni grafis *mono print* abstraksi figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling)?

C. Tujuan Penelitian Artistik

Tujuan khusus dari penelitian artistik ini, adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik *stencil* dan teknik *marbling*) berupa abstraksi figur Punokawan. Selain itu tujuan penelitian ini juga untuk :

1. Menjelaskan proses penciptaan karya seni grafis *mono print Abstraksi* figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik *stencil* dan teknik *marbling*)?
2. Menjelaskan bentuk karya seni grafis *mono print Abstraksi* figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik *stencil* dan teknik *marbling*)?

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman grafis untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seni grafis yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni grafis bisa lebih terbaca dan diminati khalayak pecinta seni rupa.

D. Urgensi Penelitian dan Luaran

1. Urgensi Penelitian

Seniman adalah manusia kreatif, aktivitas kreatif memanfaatkan material dalam setiap bidang seni, menyumbangkan pengharuman jiwa dan martabat kita sebagai bangsa dan seorang seniman yang unggul. Terkait dengan keterangan tersebut di atas, tugas seorang seniman yang juga sebagai agen kultural jelas tidak hanya bisa menciptakan karya seni secara kuantitas tapi secara kualitas juga harus

ditunjukkan dengan selalu menghadirkan pemikiran-pemikiran kreatif dalam bereksperimentasi seni, mencoba menghadirkan, mengeksplorasi dan menyatukan nilai-nilai kebermainan dan pemberontakan menjadi proses kreatif yang mengarah terciptanya karya seni rupa yang baru dan inovatif.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang sukar sekali dihadap, muncullah kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Heritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Salah satunya adalah peluang mengawinkan beberapa hal yang berkaitan dengan seni tradisi yang sudah ada, contohnya adalah wayang (figure punokawan) dikawinkan dengan karya seni grafis yang inovatif STENLING (menggabungkan teknik *stencil* dan teknik *marbling*). Dalam penciptaan karya ini dimunculkan abstraksi figur tokoh pewayangan yang khas Indonesia yaitu Panakawan (Semar Gareng Petruk dan Bagong) sebagai salah satu karakter visual identitas Indonesia.

Perkembangan karya seni grafis yang kalah populer dengan karya seni lukis, salah satunya karena pemahaman para penggrafis yang kadang masih kaku hanya pada teknis dan media yang selama ini digunakan dalam penciptaan karya seni grafis yaitu *relief print* (cetak tinggi), *intaglio* (cetak dalam), *planography* (cetak datar), *serigraphy* (cetak saring). Para seniman grafis dalam hal ini dituntut untuk bisa memiliki sudut pandang yang luas terkait teknik dan media yang membuka peluang kekarya seni grafis yang lebih berkembang dengan tetap berpijak pada konsep cetak mencetak.

Keterbukaan pemikiran dan pemahaman yang dalam akan konsep seni grafis perlu diaktualisasikan dalam bentuk penciptaan karya yang inovatif secara

kontinyu, sehingga kecintaan terhadap karya-karya seni grafis menjadi lebih terasa. Bagi khalayakpun karya seni grafis yang semakin variatif akan menjadi menu baru dalam menikmati karya seni rupa. Hal tersebut bukan tidak mungkin akan menambah popularitas dan penikmat karya seni grafis, sehingga bisa sepopuler karya seni lukis atau bahkan lebih. Salah satunya eksperimentasi cetak seni grafis monoprint yang akan dilakukan pada penelitian ini yang memanfaatkan teknik *STENLING* yaitu menggabungkan teknik *stencil* dan *marbling* dengan visual bentuk eksplorasi figur punokawan.

2. Luaran

Penelitian artistik dengan judul *Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi figur punokawan dengan teknik STENLING (menggabungkan teknik stencil dan teknik marbling)* ini menghasilkan luaran berupa : pertama, prototype karya seni grafis monoprint berupa eksplorasi figur Punokawan dengan teknik STENLING, dan luaran kedua adalah artikel ilmiah yang diterbitkan pada salah satu jurnal ilmiah nasional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian atau tulisan tentang seni grafis atau seni cetak mencetak ini memang belum banyak. Terkait dengan hasil penelitian atau pustaka yang memiliki hubungan dengan tema dan judul dalam penelitian ini, ditemukan beberapa buku dan hasil penelitian yang antara lain :

Buku *Diane Vogel Maurer with Paul Maurer, MARBLING, A Complete Guide to Creating Beautiful Patterned Papers and Fabrics, 1994 by Michael Friedman Publishing Group, Inc. New York*, buku ini berisi tentang sejarah *marbling*, beberapa teknik dalam menciptakan tekstur *marbling*. Buku ini juga menerangkan bahwa Teknik *marbling* biasanya dipakai untuk proses artistik dalam karya seni terapan, seperti untuk dekorasi dalam interior, cover buku.¹ Buku *marbling* ini menjadi salah satu referensi terkait teknik menciptakan tekstur *marbling* untuk digabungkan dengan konsep teknik garap pada *stencil*, guna menghasilkan karya seni grafis *mono print*.

Buku referensi lainnya adalah "Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG (kepustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000. Buku ini menginformasikan perkembangan seni grafis Indonesia yang telah berusia 50 tahun. Mulai dari seniman grafis atau penggrafis senior yaitu bapak Suromo, Baharuddin Marasutan, sampai generasi selanjutnya antara lain; Sun Ardi, Y. Eka Supriyadi, Edy Sunaryo. Buku ini juga membahas beberapa karya seniman grafis

¹ *Diane Vogel Maurer with Paul Maurer, MARBLING, A Complete Guide to Creating Beautiful Patterned Papers and Fabrics, 1994 by Michael Friedman Publishing Group, Inc. New York*

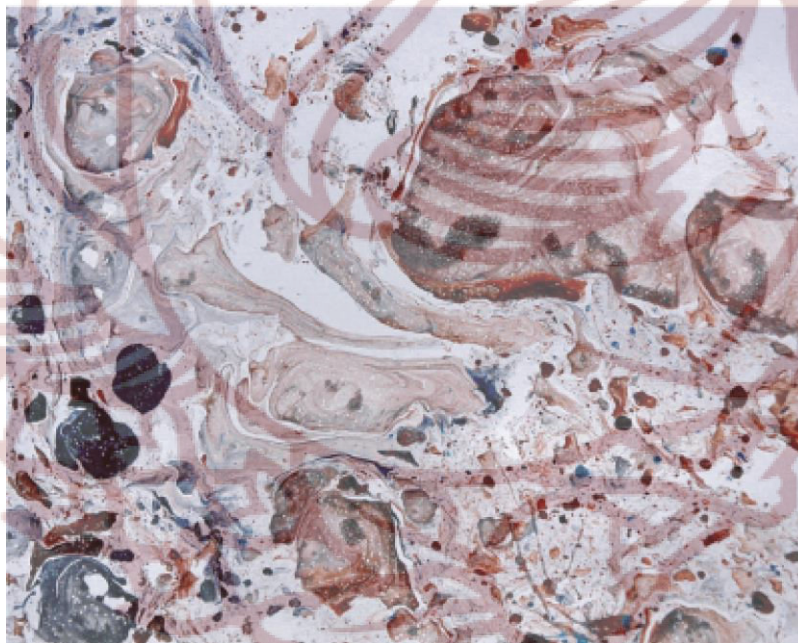
dari masa revolusi dan setelah kemerdekaan, baik karya seni grafis cukil kayu (*wood cut/relief print*), *serigraphy* (sablon/cetak saring), *intaglio*, *planography*. Pada buku Setengah Abad Seni Grafis Indonesia ini, secara keseluruhan belum ada karya grafis yang memanfaatkan teknik marbling sebagai proses kreatifnya. Buku ini menjadi referensi informasi untuk menyimpulkan bahwa ide-ide karya seni grafis yang dibuat dalam penelitian artistik ini belum ada dimanfaatkan dalam kekarya seni grafis murni secara inovatif sebagai pengkayaan karya seni grafis.²



Gambar 1, "Penari dan Matahari" silkscreen 6/12, karya SunArdi 1995

² Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG (kepuustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000

Buku hasil penelitian lainnya adalah hasil penelitian karya seni lukis dari I Gusti Nengah Nurata yang mengambil judul “Eksperimentasi Penciptaan Bentuk Abstraksi Alam Dalam Karya Seni Lukis Dengan Mengeksplorasi Mixed Media Terutama Reaksi Kimia Antara Cat Minyak dan Berbagai Mediumnya Di Atas Air” tahun 2007. Tulisan ini merumuskan proses penciptaan karya seni lukis oleh seniman IGN Nurata yang menghasilkan karya lukis dengan teknik mentransfer cat minyak di atas air pada kanvas, yang memunculkan visual bentuk abstraksi alam.³



Gambar 2. Judul ”Bebatuan Kepala Monster” cat kaleng, tinner, terpentin di atas kertas, 25 x 20 cm . 2007, karya IGN Nurata. Dickey/scan oleh Zarkasi 2017

³ Eksperimentasi Penciptaan Bentuk Abstraksi Alam Dalam Karya Seni Lukis Dengan Mengeksplorasi Mixed Media Terutama Reaksi Kimia Antara Cat Minyak dan Berbagai Mediumnya Di Atas Air” tahun 2007

Penelitian penciptaan karya I Gusti Nengah Nurata, masih berupa karya seni lukis abstrak yang memanfaatkan teknik *marbling* pada proses perwujudannya.

Beberapa referensi buku dan hasil penelitian yang tersebut di atas, menunjukkan bahwa belum ada yang memanfaatkan teknik *marbling* yang di gabung teknik *Stensil* untuk menghasilkan karya seni grafis. Jadi penelitian dengan mengambil judul “Penciptaan Karya Seni Grafis *Mono Print* abstraksi figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik *marbling*)”, ini merupakan eksperimentasi yang baru bagi penciptaan karya seni grafis *mono print*. Meskipun teknik yang digunakan adalah memanfaatkan teknik atau konsep garap yang pernah ada dalam penciptaan karya seni rupa yaitu *marbling* dan *Stencil*. Hasil yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dalam penciptaan karya seni grafis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang penelitian ini bahwa penelitian artistik ini akan menciptakan karya seni grafis monoprint, dengan cara menggabungkan teknik garap *marbling* dan teknik garap *Stensil* maka penelitian artistik ini melakukan beberapa tahapan riset berupa riset etik, emik dan kreasi artistik.

B. Langkah-Langkah Penelitian

1. Riset Etik

Penelitian ini melakukan beberapa kajian dan studi pustaka dari beberapa buku seni rupa, artikel internet dan beberapa buku yang berhubungan dengan proses penciptaan karya seni rupa dan menginformasikan beberapa penelitian dan eksperimentasi yang sudah pernah dilakukan sebagai rekam jejak dan penguat sebagai materi pendukung proses penelitian artistik yang terkait tekni *STENLING* dilakukan, yang diantaranya adalah :

a. *Marbling* :

Marbling sendiri adalah visual mirip dengan tekstur batu marmer atau pualam. awalnya disebut *suminagashi* (jepang) dan seni *Ebru* (turky). *Marbling* atau *Suminagashi* atau *Ebru* adalah berupa tinta atau cat yang mengapung di atas air untuk dibentuk atau dipola dan kemudia

diserap menggunakan media lain berupa kertas atau kanvas atau yang lainnya (media yang memiliki daya serap) dengan menempelkannya pada tinta atau cat mengapung di permukaan air tersebut.

Suminagashi berasal dari Jepang pada awal abad ke-12 merupakan teknik kuno yang digunakan untuk melukis di atas air yang menghasilkan *marbled* (tekstur seperti marmer) di atas kertas. Secara harafiah *Suminagashi* berarti “ink-floating” atau “tinta mengambang” yang mengacu pada tinta *sumi-e* yang awalnya digunakan dalam teknik ini.⁴

Marbling ini secara teknis memiliki prinsip kreatif seperti teknik cetak monotype, yaitu memindahkan susunan warna cat berupa gambar yang disusun secara estetis pada sebuah media, kemudian susunan cat tersebut ditransfer pada media lain atau dicetak pada media lain. Teknik *marbling* inilah yang dalam penelitian ini dipilih untuk digabungkan dengan teknik *stencil*, untuk menghasilkan karya seni grafis *mono print*.

b. Stencil :

Stensil dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah alat untuk merekam atau mencetak tulisan, gambar dan sebagainya.⁵ Jadi *stencil* adalah teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya. Seni stensil termasuk salah satu cabang dari seni rupa. Pada awal perkembangannya teknik *stencil* digunakan untuk keperluan sablon,

⁴ Eric ““SUMINAGASHI” Teknik Melukis Diatas Air” dalam <http://j-cul.com/suminagashi-teknik-melukis-diatas-air/diunduh> oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.00 WIB

⁵ <https://kbbi.web.id/stensil>, diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.15 WIB

membuat tanda instansi ataupun plat kendaraan. Pada sebuah artikel tentang pengertian *stencil* diinformasikan stensil merupakan bahan hasil cetakan yang dibuat dengan cara meletakkan bahan obyek (kertas dan sebagainya) di bawah bahan induk (master) yang telah dilobangi sesuai dengan pola yang hendak dicetak, kemudian di atasnya dilewatkan tinta khusus sehingga pada bahan obyek dihasilkan cetakan sesuai dengan pola pada bahan induk.⁶

c. Panakawan:

Dalam pewayangan tokoh Panakawan atau Punakawan tidak terdapat pada cerita Mahabarata atau Ramayana, sebab Tokoh ini merupakan tokoh pewayangan yang asli dari Indonesia. Panakawan disini adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Kehadiran tokoh Panakawan bukan hanya sebagai bumbu penyedap namun kehadiran mereka sangat penting dalam setiap alur cerita yang ditampilkan karena tokoh Panakawan ini membawa konsep religi dan filsafat dalam pewayangan tersebut.

⁶ <http://arti-definisi-pengertian.info/pengertian-stensil/>, oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB



Gambar 3 Panakawan
Semar, Gareng, Petruk, Bagong dalam
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>,
diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Punakawan itu berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman/saudara di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.⁷

⁷ Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” dalam
<http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh
oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

1). Semar:



Gambar 4 Semar dalam
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>,
diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Semar berasal dari kata Samara (bergegas). Semar merupakan pusat dari punakawan sendiri dan asal usul dari keseluruhan punakawan itu sendiri. Semar disegani oleh kawan maupun lawan Semar menjadi rujukan para kesatria untuk meminta nasihat dan menjadi tokoh yang dihormati. Namun karakter tetap rendah hati, tidak sombong, jujur, dan tetap mengasihi sesame dapat menjadi contoh karakter yang baik. Penuh kelebihan tetapi tidak lupa diri karena kelebihan yang dimiliki.

Filosofi : Semar, dengan jari telunjuk seolah menuding, melambangkan KARSA/keinginan yang kuat untuk menciptakan sesuatu. mata yang menyipit juga melambangkan ketelitian dan keseriusan dalam menciptakan.⁸

⁸ Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” dalam
<http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh
oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

2). Gareng



Gambar 5 Gareng dalam
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>,
diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.08 WIB

Nala Gareng berasal dari kata nala khairan (memperoleh kebaikan). Gareng adalah anak Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Tetapi ia sangat lucu dan menggelikan. Nala gareng merupakan tokoh punakawan yang memiliki ketidaklengkapan bagian tubuh. Nala gareng mengalami cacat kaki, cacat tangan, dan mata. Karakter yang disimbolkan adalah cacat kaki menggambarkan manusia harus berhati-hati dalam menjalani kehidupan. Tangan yang cacat menggambarkan manusia bisa berusaha tetapi Tuhan yang menentukan hasil akhirnya. Mata yang cacat menunjukkan manusia harus memahami realitas kehidupan

Filosofi : anak pertama Semar, dengan tangan yang cacat, kaki yang pincang, mata yg juling, melambangkan CIPTA. bahwa menciptakan sesuatu, dan tidak sempurna, kita tidak boleh menyerah. bagaimanapun kita sudah berusaha. apapun hasilnya, pasrahkan padaNya.⁹

⁹ Yokimirantiyo “ Mengetahui Karakter Tokoh Punakawan” dalam
<http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh
oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

3) Petruk:



Gambar 6 Petruk dalam
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>,
diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.10 WIB

Petruk berasal dari kata fat ruk (tinggalkanlah). Petruk adalah anak kedua Semar. Tokoh petruk digambarkan dengan bentuk panjang yang menyimbolkan pemikiran harus panjang. Dalam menjalani hidup manusia harus berpikir panjang (tidak grusa-grusu) dan sabar. Bila tidak berpikir panjang, biasanya akan mengalami penyesalan di akhir. Petruk merupakan tokoh yang nakal dan cerdas, serta bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, pandai berbicara, dan juga sangat lucu. Ia suka menyindir ketidakbenaran dengan lawakan-lawakannya.

Filosofi : anak kedua Semar. Dari kegagalan menciptakan Gareng, lahirlah Petruk. dengan tangan dan kaki yg panjang, tubuh tinggi langsing, hidung mancung, wujud dari CIPTA, yang kemudian diberi RASA, sehingga terlihat lebih indah dengan begitu banyak kelebihan.¹⁰

¹⁰ Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” dalam
<http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh
oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

4) Bagong:



Gambar 7 Bagong dalam
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>,
diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.15 WIB

Bagong berasal dari kata al ba gho ya (perkara buruk). Bagong adalah punakawan Jawa. Bagong adalah anak bungsu Semar atau punakawan ke 4. Dalam cerita pewayangan, Bagong adalah tokoh yang diciptakan dari bayangan Semar. Bagong bertumbuh tambun gemuk seperti halnya Semar. Namun seperti anak-anak semar yang lain, Bagong juga suka bercanda bahkan saat menghadapi persoalan yang teramat serius. serta memiliki sifat lancang dan suka berlagak bodoh. Ia juga sangat lucu. Karakter yang disimbolkan dari bentuk bagong adalah manusia harus sederhana, sabar, dan tidak terlalu kagum pada kehidupan di dunia

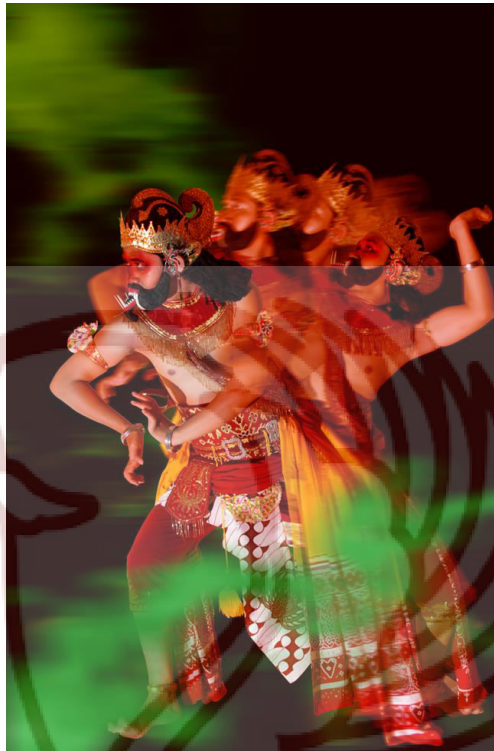
Filosofi : anak ketiga Semar. Wujud dari KARYA. dialah yg dianggap sebagai manusia yang sesungguhnya. walau petruk lengkap dengan keindahan dan kesempurnaan, tapi bagong lah yang dianggap sebagai manusia utuh. karena dia memiliki kekurangan. Jadi manusia yang sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan. jadi jangan takut atau malu karena kekurangan kita. karena kekurangan itulah yang menjadikan kita manusia seutuhnya. yang perlu kita pikirkan sekarang adalah, bagaimana meminimalkan kekurangan kita, dan memaksimalkan kelebihan kita. karena bagaimanapun kekurangan dan kelebihan itu tidak bisa kita buang atau kita hilangkan.¹¹

¹¹ Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” dalam
<http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh
oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Dalam penciptaan karya seni ini dilakukan pengolahan dan penginterpretasian kembali sosok atau tokoh Punakawan.

d. Rekam Jejak Penelitian sebelumnya

1). Penelitian kekaryaan seni pertama, terkait dengan perkembangan seni grafis dan unsur visual yang berdimensi tradisi adalah penelitian yang berjudul ” Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” yang menghasilkan karya *digital printing* dengan menampilkan visual tokoh atau figur-figur dalam wayang Purwo. Pada tahun tersebut karya seni grafis dengan teknik cetak digital masih jarang, padahal proses yang berbau digital sedang naik daun dan disukai anak muda. Penelitian tersebut juga memiliki tujuan yang salah satunya sebagai *stimulus*, bagi remaja untuk tertarik mengenal pewayangan.



Gambar 7. Judul “cakil in action” karya seni grafis digital printing, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul “Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” tahun 2007. Di copy file oleh Zarkasi 2017

2). Penelitian kekarya seni grafis yang pernah peneliti lakukan kedua adalah pada tahun 2008 dengan mengambil judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”. Penelitian tersebut menghasilkan karya seni grafis diatas kaca dengan teknik *hot print*, yaitu proses menrasfer gambar dengan sistem atau alat pemanas, menggunakan tinta *sublim*. Selain teknik hot print, penelitian ini juga menampilkan karya seni grafis di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi karena terdiri dari kaca yang berlapis lebih dari satu sesuai dengan efek dimensi yang ingin dimunculkan.



Gambar 8. Judul “Fighting” karya seni grafis hot print, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul ”Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca” tahun 2008. Di copy file oleh Zarkasi 2017

3) Penelitian ke tiga adalah penelitian penciptaan karya seni rupa, yang dilakukan pada tahun 2011 dan mengangkat tema eksperimentasi *reuse* dan tema visual yang berdimensi tradisi yaitu tema pewayangan cerita panji dengan memanfaatkan teknik kolase dan kertas koran. Penelitian tersebut berjudul ” *Studi Penciptaan Karya Seni Rupa Wayang Beber Menggunakan Teknik Kolase dengan Memanfaatkan Koran Bekas.*” Penelitian ini menghasilkan karya seni rupa berupa seni lukis wayang beber kertas koran dengan teknik kolase.



Gambar 9. Judul “jagong 1” karya seni rupa wauang beber kertas koran, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul ” *Studi Penciptaan Karya Seni Rupa Wayang Beber Menggunakan Teknik Kolase dengan Memanfaatkan Koran Bekas*” tahun 2011. Di copy file oleh Zarkasi 2017

Disamping beberapa penelitian kekarya seni grafis yang telah peneliti lakukan, teknik *marbling* sendiri selama ini juga peneliti gunakan sebagai materi teknik dalam menghasilkan tekstur semu, pada salah satu tugas mata kuliah yang selama ini peneliti mengajar yaitu mata kuliah Nirmana. Jadi secara tidak langsung sebagai proses pendahuluan dalam penelitian ini, peneliti sudah melakukan dan menguasai teknik *marbling* yang menjadi teknik pilihan selain teknik *Stensil* sebagai teknik kedua, dimana peneliti juga sudah paham konsep garapnya.

2. Riset Emik

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati beberapa karya seni grafis yang pernah ada dan untuk melihat potensi-potensi pengembangan yang perlu untuk

dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni grafis yang inovatif. Observasi yang dilakukan adalah pada karya-karya di studio grafis Minggiran Yogyakarta. Studio Minggiran Yogyakarta adalah salah satu studio kerja untuk menghasilkan karya-karya seni grafis, baik yang konvensional secara teknik maupun yang bersifat eksperimental, namun masih dalam kaidah grafis.

Mengamati beberapa karya yang ada dan dihasilkan pada studio grafis Minggiran, tampak bahwa teknik cat mengapung di atas air atau *marbling* ini belum dimanfaatkan oleh komunitas studio grafis Minggiran dalam penciptaan karya seni grafis mereka. Karya-karya yang ada di studio grafis minggiran kebanyakan adalah karya grafis dengan teknik konvensional, seperti cukil kayu, *etching*, *dry point*, *glue print* dll. Perkembangan yang mereka lakukan adalah penggunaan alat dan bahan lain seperti akrilik untuk medium cetak dalam dan cetak datar, kemudian memanfaatkan komputer dalam rangka membuat pola utamanya namun ketika mencetak mereka masih memanfaatkan teknik konvensional *intaglio*, seperti karya-karya Theresia dan Deni Rahman.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa seniman grafis, guna meyakinkan bahwa teknik yang akan dibuat pada proses penelitian artistik ini berpeluang untuk menjadi bagian dari kebutuhan pengembangan karya seni grafis yang inovatif. Salah satu wawancara yang akan dilakukan adalah dengan seniman grafis yang tergabung dalam studio grafis minggiran Yogyakarta, yaitu Alexander Nawangseto Mahendrapati, yang juga seorang dosen seni grafis di ISI Surakarta.

Ketika pertanyaan disampaikan terkait teknik *marbling* apa bisa

dikategorikan teknik mencetak, secara langsung Nawangseto menjawab bahwa, selama ada ”matrik” yang menjadi perantara cetak pada media transfernya yaitu kertas, kain atau apa saja, Nawangseto bisa menerima *marbling* termasuk cetak dengan materi cat dipermukaan air yang ditransfer atau dicetak pada permukaan media lain seperti kertas.¹²

Theresia Agustina Sitompul, menanggapi pertanyaan terkait pemanfaatan penggabungan teknik *marbling* dan *stencil*, menyatakan bahwa eksperimentasi tersebut lebih baiknya cenderung disampaikan pada sebuah gagasan inovasi berhubungan dengan eksperimen penciptaan karya seni grafis dengan teknik yang selama ini sudah ada namun belum terpikirkan untuk digunakan dalam penciptaan karya seni grafis. Namun secara prinsip Theresia setuju bahwa proses *marbling* memiliki prinsip teknik yang sama dengan cetak.¹³

c. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data gambar yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi terutama yang terkait materi dan proses penelitian.

3. Kreasi Artistik

a. Eksperimentasi

Pada penelitian artistik ini telah dilakukan beberapa eksperimentasi terkait teknik *marbling* dan *stencil* guna menentukan metode yang tepat ketika menggabungkan kedua teknik tersebut dalam penciptaan karya seni grafis

¹² Wawancara dengan Alexander Nawangseto M, MSn, oleh Zarkasi Selasa, 07 Agustus 2017.

monoprint yang dilakukan.

Adapun hasil dari eksperimentasi yang telah dilakukan tersebut, ditemukan karakteristik marbling adalah ketika pencampuran cat dengan pengencer diusahakan tidak terlalu cair, sebab akan mempengaruhi daya tempel cat pada media transfer. Kemudian setelah cat dituangkan pada permukaan air, dan diatur komposisi bentuk dan warna sesuai yang diharapkan, cat tidak langsung dicetakkan atau ditransferkan pada media, tapi ditunggu beberapa menit agar cat sedikit berkurang efek pengencernya sehingga mudah menempel pada media. Hal yang menarik lagi adalah ketika proses menunggu pengencer cat sedikit menguap, ternyata efek angin yang bertiup pelan juga mempengaruhi pergerakan cat mengapung tersebut. Efek tiupan angin tersebut secara tidak langsung juga menghasilkan efek artistik. Sehingga bila proses pembuatan karya dilakukan di dalam rumah, efek angin dapat diganti dengan kipas tangan yang dikipaskan pelan-pelan.

Proses pembuatan pola gambar figur dari bahan kertas juga mendapatkan beberapa hasil yang mana ketika memilih kertas, lebih baik yang tidak terlalu tebal atau terlalu tipis, kertas 100gr, lebih baik. Sehingga kertas cukup kuat terkena air dan tidak berkerut.

Berkaitan dengan pentransferan gambar, tidak bisa dilakukan sekali harus beberapa kali cetak/transfer gambar, dengan memanfaatkan sistem buka tutup lewat teknik *stencil*.

¹³ Wawancara dengan Theresia A. Sitompul, MSn, oleh Zarkasi Kamis, 09 Agustus 2017.

Sehingga pola cetakan kertas berlobang pada teknik *stensil* sebagai pembentuk visual dengan pewarnaan pada teknik *marbling* yaitu cat mengapung di atas air.

b. Perenungan

Pada proses perenungan ini, selain memikirkan komposisi visual yang akan dibuat karya, juga dipikirkan bentuk visual apa dan bagaimana yang akan ditampilkan dalam karya. Adapun visualisasi yang akan divisualkan adalah meminjam bentuk figur tokoh Punokawan dalam cerita pewayangan Indonesia, sebagai bagian utama dari abstraksi figur tokoh Punokawan yang ditampilkan dalam karya. Pada proses perenungan ini hal yang pokok adalah mempertimbangkan pewarnaan dan peletakan abstraksi dari figur Punokawan yang akan dibuat.

c. Perwujudan /Pembentukan

Proses pembentukan mulai dari membuat pola gambar tokoh Punokawan, sampai penggarapan karya yaitu mencetak atau mentransfer cat mengapung di atas air pada kanvas yang sudah terdapat pola atau cetakan bentuk abstraksi tokoh Punokawan yang secara komposisi visual disesuaikan dengan proses perencanaan dan improvisasi yang menjadi bagian dari proses penciptaannya.

d. Evaluasi

Setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah

satunya penguatan pada proses finishing tiap karya, baik secara bentuk teknik maupun komposisi. Bila ada yang perlu dihilangkan atau perlu ditambahkan secara visual maka akan dilakukan pada tahap ini. Proses evaluasi ini juga menjadi proses untuk memahami *trial error*, yang telah dilakukan dalam setiap karya yang dibuat untuk menjadi perbaikan ketika membuat karya berikutnya.

4. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan sebelum proses penciptaan karya, yaitu memilah dan memilih data, dalam rangka mendapatkan informasi peluang-peluang teknik marbling dan stensil ini bisa digunakan dalam penciptaan karya seni grafis inovatif yang diharapkan, penelitian ini lebih menekankan pada model interaksi analisis data kualitatif menggunakan pendekatan estetika dan kebudayaan Jawa. Interaksi analisis dilakukan untuk menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi, sehingga menguatkan latarbelakang penciptaan karya seni grafis teknik Stensil ini menjadi bagian dari karya seni grafis alternatif yang perlu untuk diciptakan dan dikembangkan.

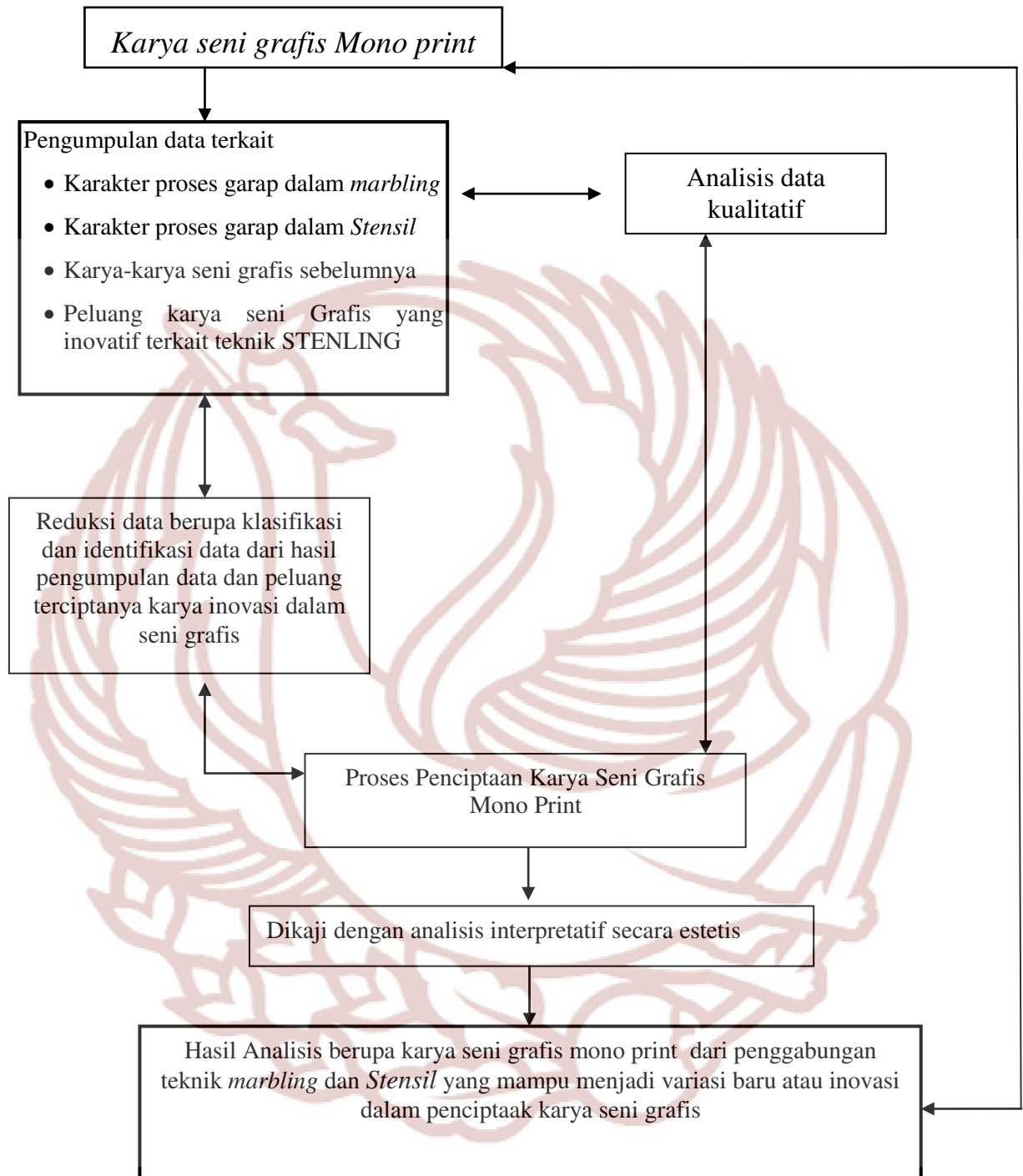


Diagram 1: Langkah analisis dari hasil analisis data hasil pengumpulan data

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Penciptaan Karya Seni

1. Persiapan Alat Dan Bahan

Proses penciptaan karya seni grafis monoprint dengan teknik STENLING ini, secara teknis memerlukan peralatan bahan yang sama dengan ketika membuat karya marbling dan maupun karya grafis dengan teknik stensil. Adapun beberapa alat bahan tersebut adalah:

a. Alat:

- 1). Kawat kecil
- 2). Sumpit
- 3). Kuas kecil
- 4). Gunting
- 5). Pisau cutter
- 6). Mangkok tempat mencampur cat
- 7) Lem *Spray Mount*
- 8) Kain perca
- 9) Kipas tangan
- 10) Loyang lebar tempat air



Gambar 10 Kawat kecil

Kawat kecil tersebut berfungsi untuk mengatur dan membentuk serta mengarahkan cat mengapung di atas air agar sesuai dan mendekati komposisi yang diharapkan.



Gambar 11. Sumpit

Sumpit ini digunakan untuk mengaduk cat dengan tinner dan mengaduk cat mengapung di atas air agar bisa bercampur dan lebih ekspressif.



Gambar 12. Kuas

Kuas pada penelitian ini difungsikan untuk meneteskan dan mencipratkan beberapa cat yang diperlukan untuk keperluan visual yang diharapkan.

Gambar 13. Gunting

Gunting pada penelitian ini untuk memotong kertas dalam rangka

membentuk pola figur tokoh Punokawan yang dibuat pada kertas.



Gambar 14. Pisau Cutter

Pisau *cutter* selain untuk memotong kertas juga digunakan untuk memisahkan dan membentuk garis tipis-tipis pada permukaan cat mengapung di atas air.



Gambar 15. Mangkok tempat cat dan tinner dicampur

Mangkok ini berfungsi sebagai tempat cat minyak yang dicampur dengan tinner (pengencer) sebagai bahan baku penciptaan karya seni rupa pada penelitian ini.



Gambar 16. Lem Spray Mount

Lem Spray Mount ini pada penelitian ini untuk merekatkan pola gambar dari kertas pada permukaan kanvas.



Gambar 17. Kain Perca

Kain perca ini berfungsi untuk membersihkan cat yang menempel tidak terkontrol pada tempat, alat bahan yang terkena cat ketika proses sudah selesai.



Gambar 18. Kipas tangan

Kipas tangan pada penelitian artistik ini untuk membantu pembentukan arahan larinya cat mengapung di atas air, dengan cara ditepaskan pelan-pelan sesuai bentuk visual dan arah cat bergerak membentuk komposisi visual yang diharapkan.



Gambar 19. Loyang lebar tempat air

Loyang tempat air ini dipilih yang lebar dan cukup dalam, disesuaikan ukuran media transfer gambar dalam hal ini kanvas yang akan digunakan.

Pada loyang berisi air inilah cat minyak ditetaskan menjadi mengapung di atas air.

b. Bahan

- 1). Cat Minyak
- 2). Tinner
- 3). Kanvas
- 4) Kertas



Gambar 20. Cat Minyak Besi

Cat yang digunakan dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini, menggunakan cat yang secara bahan bertolak belakang dengan media air. Maka cat yang digunakan adalah cat yang berbasis minyak. Sehingga ketika cat minyak yang sudah diencerkan dengan bahan pengencernya tersebut dicampurkan atau dituangkan pada air akan terjadi pemisahan dan pengumpulan sendiri antara cat minyak dan airnya.



Gambar 21. Tinner (pengencer cat minyak)

Tinner pada penelitin ini berfungsi sebagai pengencer cat minyak, agar tidak terlalu kental, ketika dituangkan pada permukaan air.



Gambar 22. Kanvas (ukuran 40x50cm)

Medium kanvas pada penelitian ini adalah sebagai medium transfer gambar visual dari cat mengapung di atas air, yang dipindah atau dicetakkan pada

permukaan kanvas. Kanvas yang digunakan dipilih kanvas yang biasa dipakai untuk melukis dengan bahan cat minyak.



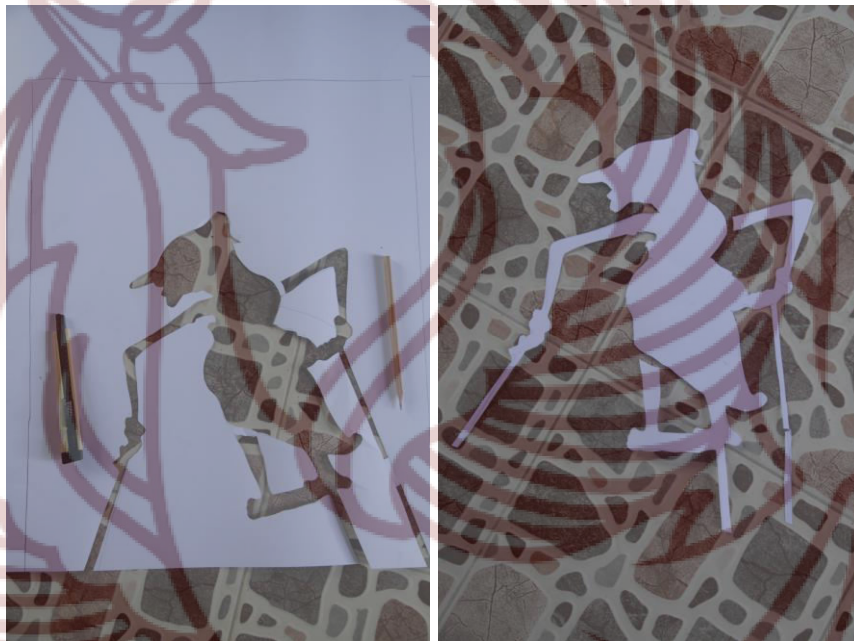
Gambar 23. Kertas kosong putih (kertas gambar)

Kertas gambar ini digunakan untuk membuat pola gambar (stensil), berupa gambar figur tokoh Punokawan yang dibuat pada permukaan kertas kemudian dipotong atau dilobangi sesuai bentuk gambar dari figur tokoh punokawan tersebut. Bisa menggunakan hasil potongan berupa kertas berlobangnya atau kertas potongannya. Fungsi kertas ini selain sebagai pola tapi juga sebagai bahan dan alat untuk menutup dan membuka cat yang diharapkan bisa tertransfer pada kanvas dari cat mengapung di atas air yang dibuat.

2. Membuat Sketsa dan pola Gambar Siluet Figur Punokawan

Sebelum memasukkan cat minyak pada permukaan air, lebih dulu dibuat

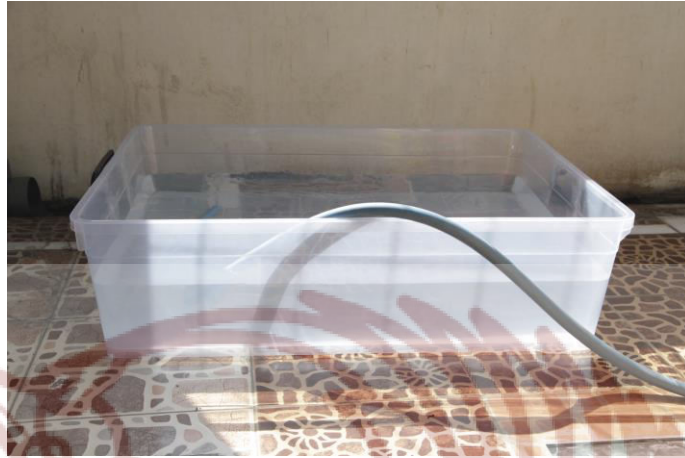
perancangan gambar figur tokoh Punokawan sebagai pola cetakan dari bahan kertas. Pertama kita buat gambar figur tokoh Punokawan, (Semar, Gareng, Petruk atau Bagong). Kemudian potong menggunakan cutter atau gunting sehingga dihasilkan dua potongan yaitu potongan bentuk figur tokoh Punokawan dan kertas berlobang yang membentuk figur tokoh Punokawan.



Gambar 24. Kertas berlobang dan potongan membentuk figur tokoh Punokawan Petruk

3. Membuat gambar visual dengan cat minyak mengapung di atas air

Sebelum mencetak gambar dari cat minyak mengapung di atas air lebih dulu disiapkan loyang yang berisi air secukupnya dan persiapkan cat minyak yang akan dituangkan dalam air. Pertama loyang tempat air disisi dengan air secukupnya, agak penuh, tapi tidak sampai sejajar dengan tinggi kedalaman loyang, agar air dan cat tidak tumpah keluar.



Gambar 25. Loyang berisi air

Setelah air siap, maka kemudian disiapkan cat minyaknya, tapi sebelumnya dicampur dulu dengan pengencernya yaitu tinner pada sebuah mangkok, sesuai warna yang dibutuhkan di tiap-tiap mangkok. Campuran minyak tinner diatur sesuai kebutuhan efek tebal tipisnya cat. Semakin banyak pengencer tinnernya maka cat mengapung akan semakin tipis, namun efeknya kadang tidak menggumpal, tapi melebar, kesegala arah. Bila minyak tinner pengencernya sedikit cat mengapung akan lebih tebal.



Gambar 26. Campuran cat dan tinner dalam mangkok

Setelah cat minyak yang sudah dicampur tinner disiapkan, maka segera

dibuat gambar dari cat mengapung di atas air, dengan cara menuangkan cat minyak yang sudah encer ke dalam air.



Gambar 27. Menuangkan cat minyak pada air dalam loyang



Gambar 28. Ulangi beberapa kali sesuai kebutuhan warna terkait menuangkan cat minyak pada air dalam loyang

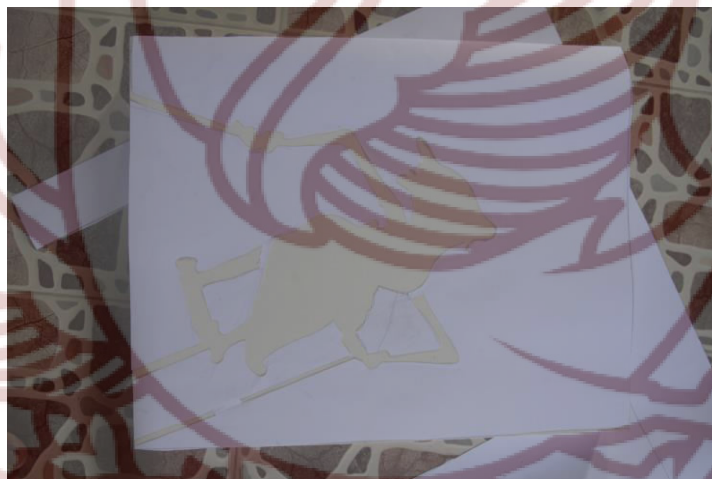
Cat yang sudah mengapung di atas air kemudian dibentuk menggunakan kawat kecil dan kadang dibuat lebih ekspresif dengan cara dipecah pengumpulan catnya menggunakan sumpit. Bahkan untuk memunculkan efek artistik dari aliran cat di atas air digunakan juga efek tiup dari angin dengan cara mengipaskan kipas

angin tangan secara perlahan pada permukaan air.

4. Mencetak dan mentransfer gambar diatas air pada permukaan kanvas

a. Proses Mencetak Tahap I

Sebelum mentransfer gambar pada kanvas, dan sambil menunggu cat di atas air sedikit mengental (tapi tidak terlalu kering), disiapkan pola gambar figur tokoh Punokawan yang ditempelkan pada permukaan kanvas dengan cara memberi lem semprot pada kertas pola kemudian ditempelkan pada permukaan kanvas.



Gambar 29. Pola figur tokoh Punokawan Petruk dari kertas yang sudah ditempelkan pada permukaan kanvas.

Setelah pola gambar siap digunakan untuk mencetak maka segera diproseskan mencetak cat mengapung di atas air yang tadi sudah disiapkan dan cukup kering untuk ditransfer pada kanvas. Masukkan kanvas pelan-pelan dari bawah atau secara mendatar, dan tekan kebawah sampai tenggelam kanvasnya ke dalam air.



Gambar 30. Mentransfer atau mencetak gambar dari cat mengapung di atas air pada permukaan kanvas yang sudah terdapat pola (stensil) gambar tokoh Punokawan Petruk.

Setelah cukup dan dirasa cat sudah tertransfer maka kanvas yang ditemggelamkan tadi diangkat dan ditiriskan agar mengering. Cara mengeringkan jangan dimiringkan tapi lebih baik tetap dalam kondisi mgambar menghadap ke atas.



Gambar 31. Hasi cetakan pada proses pertama.

Biarkan hasil cetakan apa adanya segala efek visual yang terjadi adalah bagian

dari improvisasi dan eksperimentasi penelitian ini.

b. Proses Mencetak Tahap II

Untuk mendapatkan gambar *background* dari abstraksi bentuk figur tokoh Punokawan Petruk yang dibuat maka dilakukan lagi, penuangan cat mengapung di atas air dengan warna yang sesuai kebutuhan untuk *background* saubjek matter yaitu abstraksi figur Punkawan.



Gambar 32. Menuangkan cat mengapung di atas air untuk warna *background*

Setelah cat dituangkan dipermukaan air, tunggu sebentar agar sedikit terjadi pengentalan cat mengapung yang akan ditransfer pada kanvas yang sudah ada gambar abstraksi figur Punokawan tokoh Petruk proses pertama tadi. Sambil menunggu dipersiapkan penutupan gambar abstraksi figur Punokawa Petruk pada kanvas tadi dengan potongan kertas dari pola gambar petruk dari kertas tadi. Agar ketika kanvas dimasukkan ke dalam air untuk mencetak warna *background*, gambar abstraksi figur Punokawa Petruk pada kanvas tertutup terlindungi dan tidak terkena cat untuk *background*.



Gambar 33. Menutup gambar hasil cetakan pada proses pertama yaitu gambar abstraksi figur Punokawa Petruk

Setelah gambar abstraksi figur Punokawa Petruk tertutup dan terlindungi maka langkah berikutnya adalah mentransfer atau mencetak gambar *background* dari cat mengapung di atas kanvas pada kanvas proses pertama tadi.



Gambar 34. Mentransfer atau mencetak gambar dari cat mengapung di atas air pada permukaan kanvas yang sudah terdapat gambar abstraksi Punokawan Petruk.

Proses mencetaknya sama dengan proses yang pertama, namun sedikit memilih arah cat agar bisa memunculkan warna kontras dengan hasil cetakan pertama tadi yaitu berupa subjek matter gambar abstraksi Punokawan Petruk.

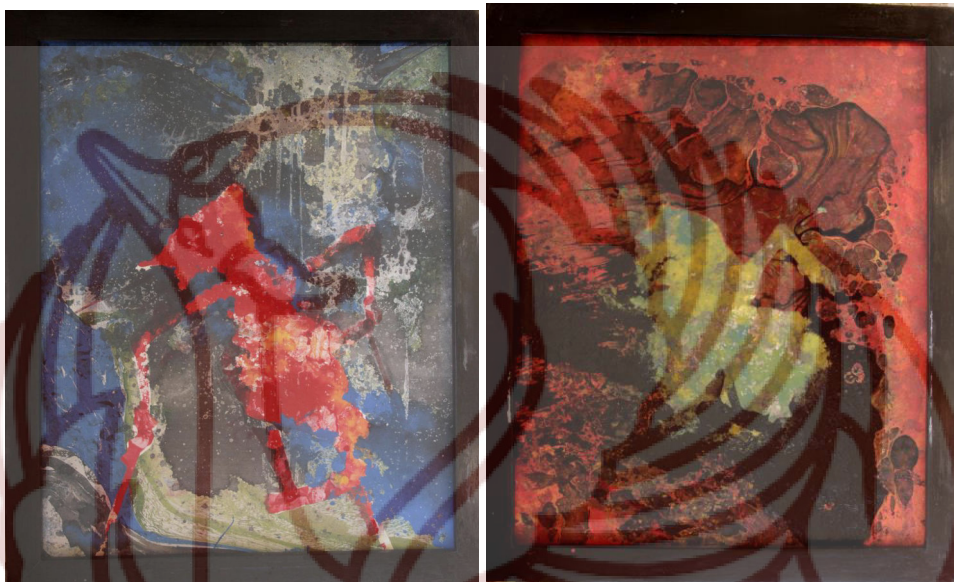


Gambar 35. Hasi cetakan pada proses pertama.

Hasil dari cetakan kedua ini sudah bisa kita lihat sebuah abstraksi figur tokoh Punokawan dengan menggabungkan dua teknik dalam penciptaan karya seni rupa, yang sangat dekat dengan proses mencetak yaitu marbling dan stensil.

5. Finishing

Setelah karya mono print berupa abstraksi figur Punokawan selesai maka diberikan pigura yang akan lebih meningkatkan nilai estetika visual yang tampak.



Gambar 36. Abstraksi figur Petruk dan Abstraksi figur Semar

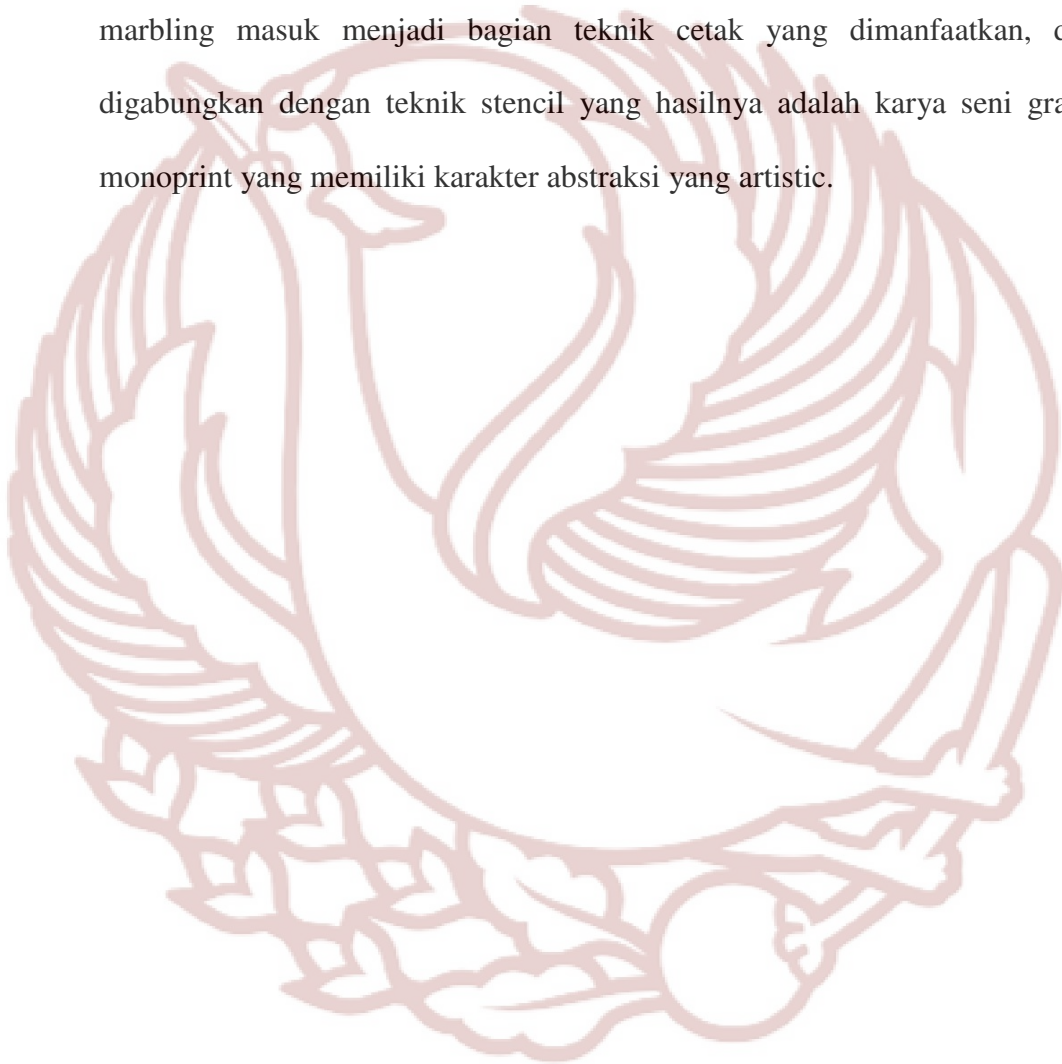
6. Kendala dan Solusi

Pada proses penelitian ini yang menjadi kendala adalah masalah angin yang kadang terlalu kencang ketika bekerja diluar ruangan, sehingga sedikit mempengaruhi bentukan gambar pada cat mengapung di atas air yang akan dicetak. Solusinya adalah selama proses pembuatan bisa dilakukan di dalam ruangan dengan ventilasi yang cukup.

7. Kesimpulan

Gagasan penciptaan karya seni grafis monoprint memanfaatkan Teknik STENLING (penggabungan antara teknik Marbling dan teknik Stencil) ini merupakan bagian menangkap peluang-peluang pengembangan teknik dan bentuk penciptaan karya seni grafis. Kedua teknik ini yaitu marbling dan

stencil, secara dasar memiliki karakter dan prinsip yang sama dalam proses dasar cetak, berupa mentransfer gambar dari pola gambar yang dibuat ke media lain atau dicetak. Pada proses aplikasi gagasan teknik stenciling dalam penciptaan karya seni grafis monoprint ini, terutama adalah membawa teknik marbling masuk menjadi bagian teknik cetak yang dimanfaatkan, dan digabungkan dengan teknik stencil yang hasilnya adalah karya seni grafis monoprint yang memiliki karakter abstraksi yang artistic.

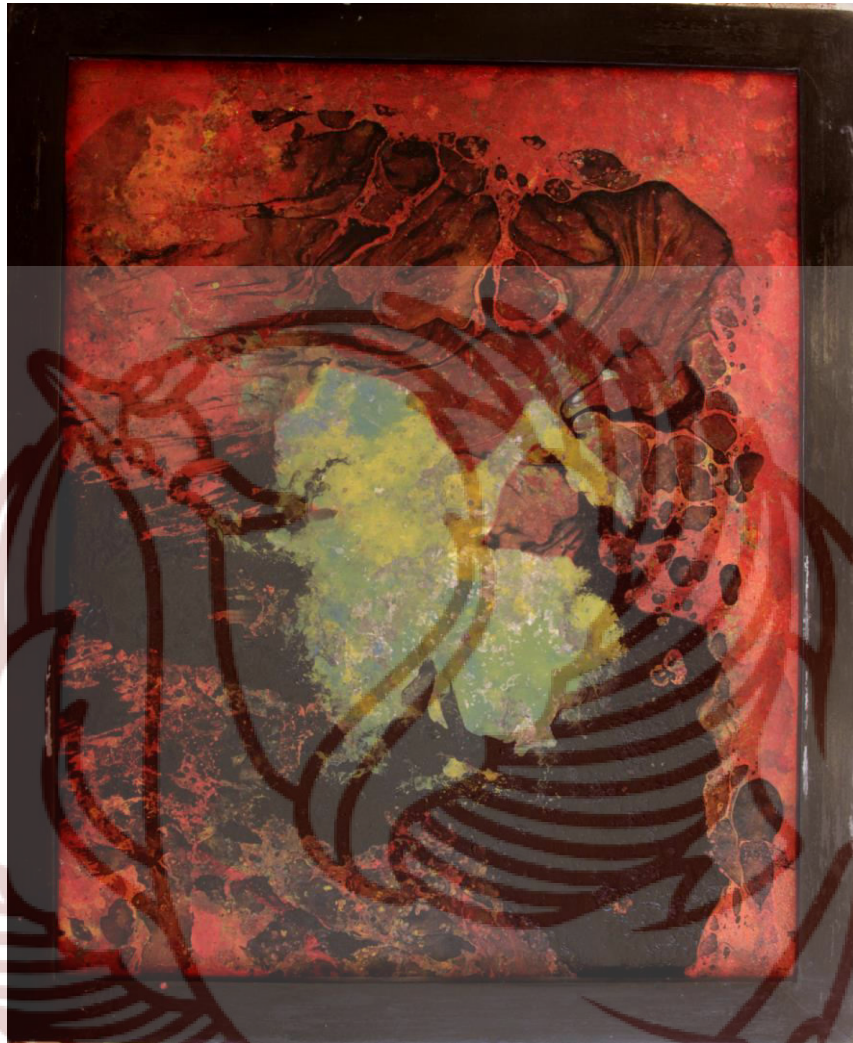


BAB V
LUARAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)

A. Karya Seni Grafis Mono Print Abtsrakasi Figur Punokawan



Gambar 37. Abstraksi figur Petruk



Gambar 38. Abstraksi figur Semar

B. Jurnal ilmiah berjudul *“Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marblin)”*.

DAFTAR PUSTAKA

Diane Vogel Maurer with Paul Maurer, MARBLING, A Complete Guide to Creating Beautiful Patterned Papers and Fabrics, 1994 by Michael Friedman Publishing Group, Inc. New York

Eksperimentasi Penciptaan Bentuk Abstraksi Alam Dalam Karya Seni Lukis Dengan Mengeksplorasi Mixed Media Terutama Reaksi Kimia Antara Cat Minyak dan Berbagai Mediumnya Di Atas Air, *Perumusan Eksperimentasi Drs. IGN Nurata*, oleh Much Sofwan Zarkasi, pada Program Pengembangan Ilmu Budaya ISI Surakarta, No. 2225/D/T/2007.

Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2007.

Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008

Rohidi, T. R. (2000), *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung, STSI press, 3,19-20,

Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG(ke pustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000

Sutopo, HB. (1996), *Penelitian Kualitatif (Sebuah Pendekatan Interpretatif Bagi Pengkajian Proses dan Makna Hubungan antar Subjektif)*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret (UNS) Press.

Humar, Sahman, 1993, "Mengenal Dunia Seni Rupa", IKIP Semarang Press.

Walker, John, 1976, "Glossary Of Art, Architecture and Design Since 1945", Clive Bingley London & Linnet Books Hamden.Conn

Wartono, Teguh, 1988, "Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Meyang)", Surakarta: Tiga Serangkai.

Lampiran 2

1. Biodata Peneliti (Ketua)

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	197311072006041002
5	NIDN	0607117301
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 07-11-1973
7	E-mail	sahabat_ubi@yahoo.co.id
8	Nomor Telepon/HP	08156734025
9	Alamat Kantor	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jl. KH. Dewantara 19 Kentingan Jebres Surakarta
10	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658 /(0271)646175
11	Lulusan Yang Telah Dihasilkan	S-1= 4 Mahasiswa
12	Mata Kuliah yg Diampu	1. Nirmana
		2. Seni Rupa Eksperimental
		3. Mix Media
		4. Seni Grafis
		5. Menggambar Model
		6. Komputer Grafis
		7. Fotografi
		8. Ilustrasi

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni (Seni Grafis)	Pengkajian Seni

Tahun Masuk-Lulus	1992 - 1999	2008 - 2010
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	“Respons Terhadap Masalah Sosial dan Politik Sebagai Tema dalam Penciptaan Karya Seni Grafis”	”Eksistensi Karya Seni Rupa Potret Agus Suwage Tahun 1995-2009” (Kajian Kritik SeniHolistik)
Nama Pembimbing/ Promotor	Pembimbing I : Drs. Sun Ardi, SU. Pembimbing II : Drs. Harry Wibowo	Pembimbing : Prof.Dr. Dharsono, M.Sn.

A. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2007	Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer	DIPA ISI 2007	Rp. 10.000.000
2	2007	Penulisan Perumusan karya seni “Eksperimentasi Penciptaan Bentuk Abstraksi Alam Dalam Karya Seni Lukis Dengan Mengeksplorasi Mixed Media Terutama Reaksi Kimia Antara Cat Minyak dan Berbagai Mediumnya Di Atas Air”	Program Pengembangan Ilmu Budaya No. 2225/D/T/2007 Tahun Anggaran 2007 Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional	
3	2008	”Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”	DIPA ISI 2008	Rp. 10.000.000
4	2011	“Studi Penciptaan Karya Seni rupa Wayang Beber menggunakan teknik kolase dengan memanfaatkan kertas koran bekas di atas kanvas”	DIPA ISI 2011	Rp. 10.000.000
5	2012	Perancangan Mainan “Odong-	HIBAH	Rp.

		Odong”Sebagai Media Edukasi Tradisi Lokal Untuk Anak Usia 1-5 Tahun	BERSAING 2012	
6	2013-2014	Karya Seni Rupa Wayang Beber dari Kertas Koran Sebagai Pengembangan Produk Kerajinan Souvenir Berbahan Kertas Koran di Surakarta Multiyear (tahun I dan II)	HIBAH BERSAING TH I 2013 DAN TH II 2014	TH I 2013, Rp. 45.000.000 TH I 2014, 2014 Rp. 31.000.000

B. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Karya Ilmiah berjudul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print di Atas kaca”, dan dipublikasikan dalam jurnal ”Bricolase”.	BRICOLASE	- Jurnal “Brikolase”, ISSN. No2087-0795 Vol.1 NO.1, Juli 2009
2	“Eksistensi Karya Seni Rupa Potret Agus Suwage Tahun 1995-2009”, dan dipublikasikan dalam jurnal ”Dewa Ruci”.	Dewa Ruci	- Jurnal ”Dewa Ruci”, ISSN 1412-4181, Vil.6. NO.3, Desember 2010
3	“Studi Penciptaan Karya Seni rupa Wayang Beber menggunakan teknik kolase dengan memanfaatkan kertas koran bekas di atas kanvas”	BRICOLASE	- Jurnal “Brikolase”, ISSN. No2087-0795 Vol.3 NO.2, Desember 2011
4	Perancangan Mainan “Odong-Odong”Sebagai Media Edukasi Tradisi Lokal Untuk Anak Usia 1-5 Tahun	BRICOLASE	- Jurnal “Brikolase”, ISSN. No2087-0795 Vol.4 NO.1, Juli 2012

C. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat

No	Kegiatan	Waktu dan tempat	Keterangan
1	Pemateri Pelatihan Fotografi kerjasama dengan Dewan Kesenian Daerah Kab. Sragen	28-29 Desember 2013 di Pendopo rumah dinas Bupati Sragen	SK.No. 428/IT6.3/PM/2014
2	Sebagai Juri Lomba “Nyanthing Gapuro Solo”	19-21 Agustus 2014, di Surakarta	SK. No. 1010/IT6.2/PM/2014

Surakarta, 10 Oktober 2017



Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn
NIP: 197311072006041002

2. Biodata Peneliti (Anggota)

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Drs. Sukirno, M.Sn
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	195302281986031002
5	NIDN	0028025304
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Klaten, 29 -02-1953
7	E-mail	wahyu.sukirno@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	088806702310
9	Alamat Kantor	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jl. KH. Dewantara 19 Kentingan Jebres Surakarta
10	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658 /(0271)646175
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1= 8
12	Mata Kuliah yg Diampu	Nirmana Dwimatra
		Nirmana Trimatra
		Seni Lukis II
		Seni Lukis V

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
Bidang Ilmu	Seni Lukis	Penciptaan Seni Seni Lukis
Tahun Masuk-Lulus	1975-1981	2007 - 2009
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Tinjauan Seni Rupa Tokoh Bhima Dalam Wayang Kulit Purwa dan Perwatakan yang digambarkannya	Keselarasan Alam dalam pencitraan
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Suryo Suradjio Drs. PX. Mulyadi	Drs. Subroto, M.Hum

C. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat

No	Kegiatan	Waktu dan tempat	Keterangan
1	Pengolahan Kardus Limbah Untuk Mendukung Perabot Interior Rumah Tinggal Pondok Pesantren Ar Roudhloh Ngringo Palur Karanganyar	24 Mei 2014 Ngringo Karanganyar	No Kontrak. A258B/IT6.1/PM/2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan usulan Penelitian Penciptaan Seni (DIPA ISI Ska 2017)

Surakarta, 10 Oktober 2017



Drs. Sukirno, M.Sn
NIP. 195302281986031002